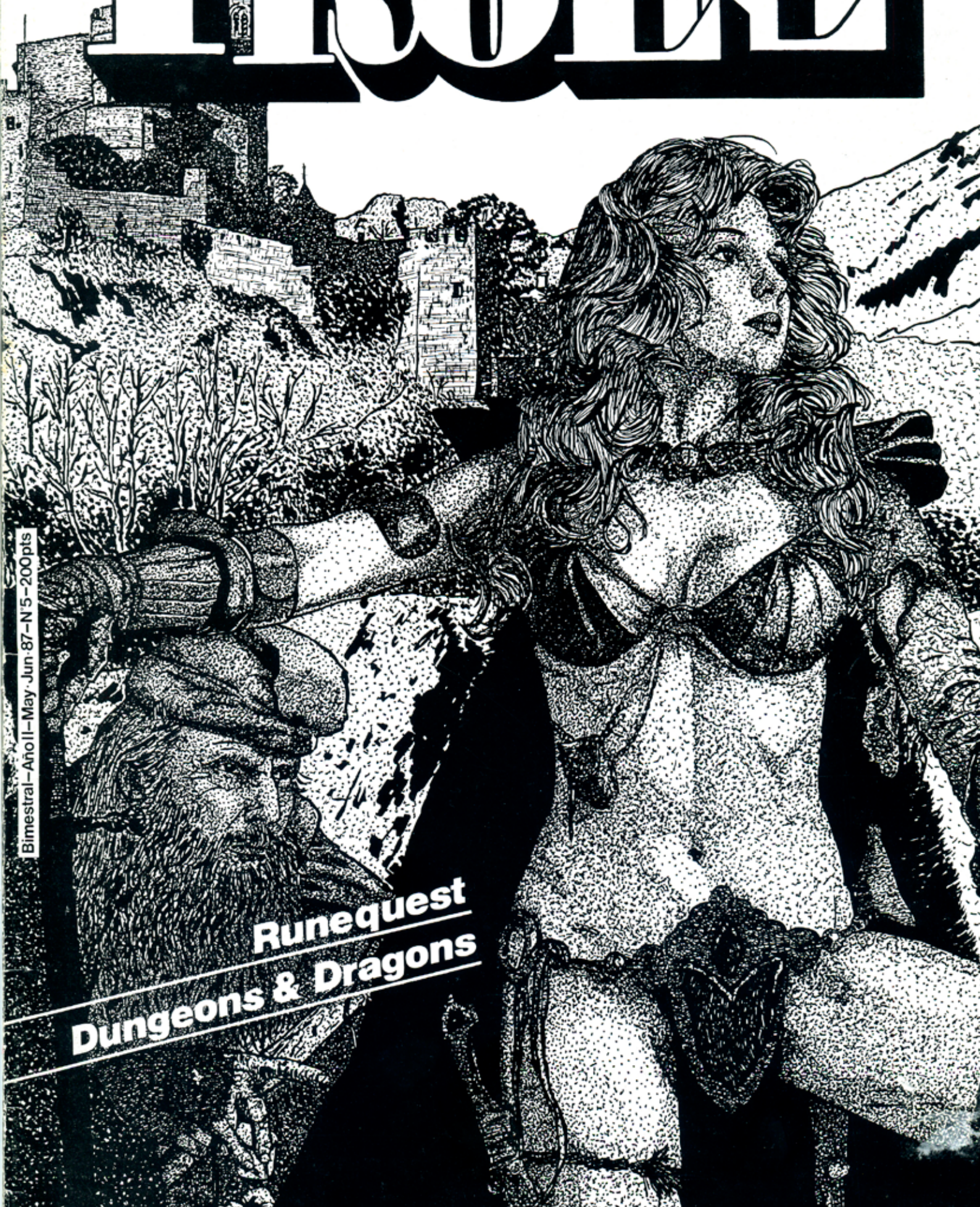


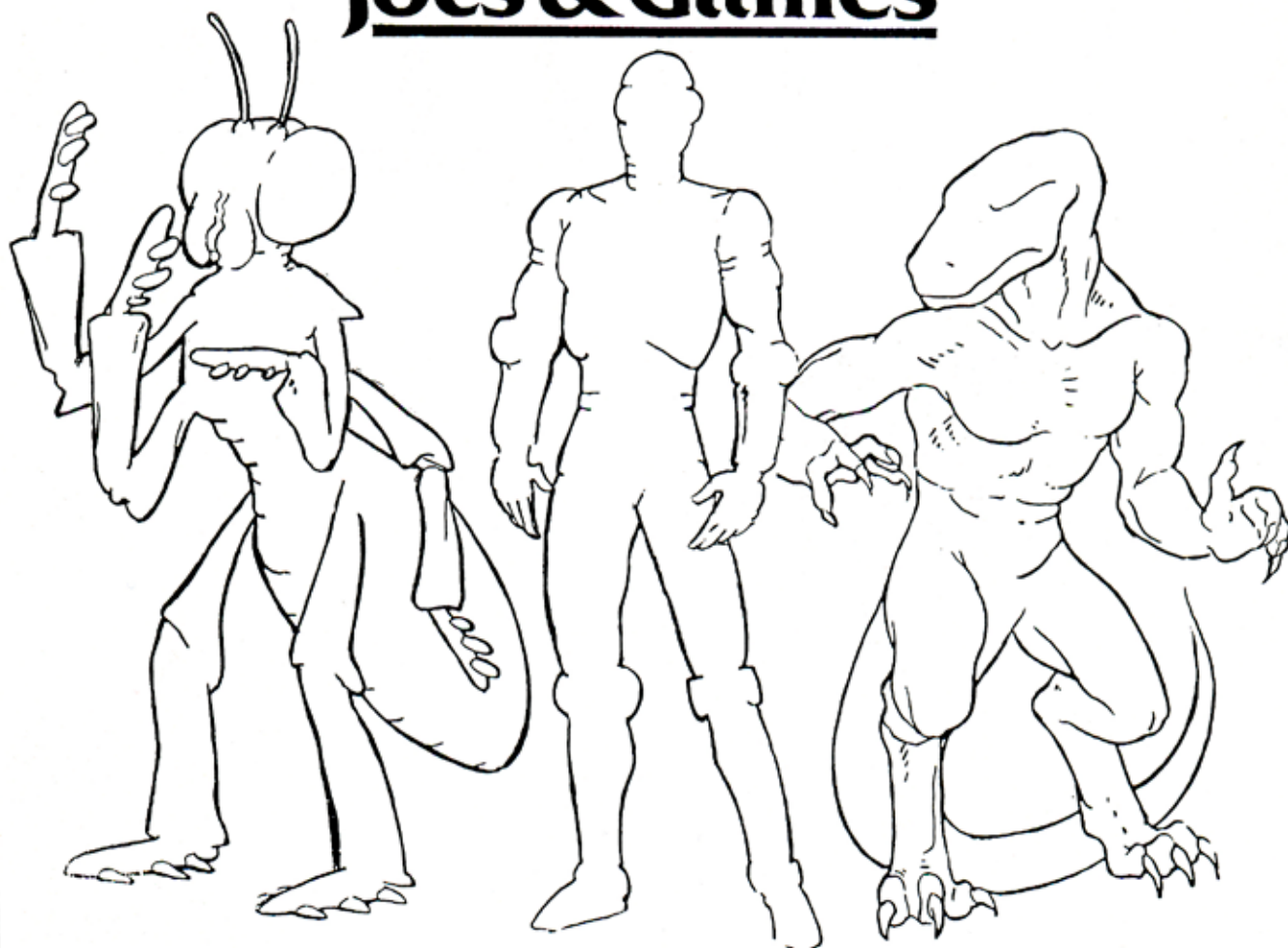
Revista de Rol **TROLL**

Bimestral - Año II - May-Jun 87 - N° 5 - 200pts

**Runequest
Dungeons & Dragons**



Jocs & Games



En JOCS & GAMES puedes encontrar todo lo necesario para completar un Rpg, y esto incluye las miniaturas a 25 ó 15mm. Importamos directamente la marca Citadel y disponemos tambien de Denizen y Grenadier. Si aún no utilizas las miniaturas en tu Rpg, no es por que no puedas encontrarlas!

Ademas podras encontrar todas las novedades en wargames y Rpgs, asi como nuestra seleccion de wargames, Rpgs, etc. ...

VENTA DIRECTA O POR CORREO

SOLICITA NUESTRO CATALOGO



JOCS & GAMES C/San Eusebio 16 08006 Barcelona

EDITORIAL

Nuestro **TROLL**, recién emancipado, estrena un nuevo "look" más moderno que esperamos sea de vuestro agrado. Nuestro nuevo diseño, con más contenido y más servicios al lector, es una de las primeras mejores (¡más no la última!) que os presentamos con este nº 5.

Prosigue la campaña para D&D titulada "La venganza de Gainor" que transcurre en el mundo de las Darland's, creado en **TROLL-1** y desarrollado en las sucesivas revistas. El informe esta dedicado a un clásico del fantástico-medieval, **RUNEQUEST**, para el cual os adjuntamos un módulo, "El Culto de GBAJI". Esperamos que nuestra sección de Extensión hará la delicia de los jugadores de Call of Cthulhu, en la cual podrán encontrar información diversa (y dispersa) para ambientar futuras partidas en la península.

Para terminar, no podíamos despedirnos sin mencionararos que del 1 al 3 de Mayo se reúnen en Zaragoza la mayoría de Clubs de Juegos de Simulación y Rol con el fin de constituir la Asociación de los clubs. Esta iniciativa permitirá que, en un futuro, se promocióne la afición a dichos juegos, canalizando la información proporcionada por los miembros de la asociación, clubs, revistas y profesionales del ramo, todo ello para beneficio del aficionado.

Deseamos sinceramente que la Asociación de Clubs asuma la responsabilidad de sus derechos y deberes y desde aquí nos ofrecemos para colaborar totalmente en la divulgación y participación de todas las actividades que éste organice, coordine y realice.



TROLL Nº5 -Bimestral-
MAY-JUN 87.-AÑO II
Razón Social:
Pe Bruttia 133-135,69D
08031 BARCELONA.
Redactor Jefe:
Luis D'Estrées.
Secretario de Redacción:
Endika Garmendia.
Comité de Redacción:
Miguel Angel Díaz, Montse
Lombarte, Ernesto Urdi y
Ricard Ibañez.

Ilustraciones:
Endika Garmendia, Ramón
Mues y Luis D'Estrées.

Colaboradores:
Diego Pérez, Jacinto Fran-
co y Javier Javierre.
Depósito Legal:
B-37111-86.

Sumario

EDITORIAL	3
NOTICIAS Y NOVEDADES	4
OPINION	
ROL EN VIVO	8
INFORME	
RUNEQUEST	10
FANTASIA	
LAZO FRATERNAL	13
EXTENSION	
NOTICIERO TROLL	15
CONCURSO	
EL MONO LOCO	19
MODULO	
D&D: AMALTEA	20
MODULO	
RUNEQUEST:	
EL CULTO DE GBAJI	25

NOTICIAS Y NOVEDADES

Alli

En este número, nuestra sección de noticias ha sido acaparrada por un reportaje exclusivo para TROLL en el "8^e Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit" y "2^e Salon National des jeux de Réflexion" que se celebró del 28 de Marzo al 5 de Abril de 1987 en la Porte de Versailles, en París.

Evidentemente el foco de atención de nuestro reportero fué el 29 Salón Nacional de los juegos de Reflexión, que ocupaba un 25% del espacio total del Batiment nº3 de la Porte de Versailles. 62 Stands se repartían dicho espacio de los cuales una veintena se dedicaban al juego de Rol. El resto de los stands estaban repartidos entre Ajedrez, Bridge, Go, damas, juegos matemáticos, figuras de plomo históricas, etc.

Del amplio panorama que forma el juego de Rol en Francia no faltó nadie... salvo Transcom (su ausencia motivó el que no se celebrasen partidas de D&D). Las revistas especializadas también estuvieron presentes a la cita: Cassus Belli, Info-Jeux, Chroniques d'Outre Monde y Le Herault Citadel (dedicada al cuidado y pintado de las figuras, incluyendo un catálogo de las navedades de Citadel-Francia en figuritas). Con todas ellas se contactó, obsequiándoles a cada una con un ejemplar de TROLL, que causó una favorable impresión.

Los stands de juegos eran numerosos y variados. Juzguen ustedes mismos:

* Gallimard: Destacaba la aparición de Pendragon (juego de Rol Arturiano), muy criticado por la prensa especializada debido a su problemática y deficiente traducción.

* Descartes presentaba sus productos habituales, incluyendo sus nuevas versiones de "Prémières légendes Celtiques" y "Légendes de la Table Ronde" (que efectivamente aborda la misma temática que Pendragon, aunque con más éxito, a juzgar por el apoyo recibido en las revistas del ramo).

* Les Elfes presentaban su nuevo juego de Rol "Kabbale", y

parecían optimistas pese a la poca aceptación de su anterior juego "Féerie".

* NEF-Green Games, rival directo de Les Elfes desde que sacaron al mismo tiempo un juego de Rol de temática similar a "Féerie", "Rêve de Dragon", reflejaba sin embargo una satisfacción que sin duda fue de bida a la positiva acogida de dicho juego por la prensa especializada. Presentaban los módulos publicados hasta la fecha, así como un prototipo todavía no comercializado de Dun geon-Castillo tridimensional para jugar con figuras. Una verdadera obra de arte con todo lujo de detalles (puertas, es caleras, ventanas,...). Quizás el único inconveniente de peso fuese que estuviera realizado totalmente en plomo.

* Schmidt, que hasta ahora era conocido por popularizar el juego de Rol con "L'Oeil Noir", (juego de iniciación al Rol) anunciaba la presentación del interesante "Chill", traducido al francés.

* Jeux Actuels no ofrecía ninguna novedad en juegos de Rol, y la "Compagnie des Glaces" parecía no tener el impacto deseado. Destacaba una nueva versión de "L'Ultime Epreuve" en caja que incluye las "Chroniques de Lynais", pantallas y hojas para los personajes y el master en su interior.

* Citadel France obsequiaba al aficionado de figuritas con un espectáculo asombroso: Un stand exclusivamente dedicado a las figuras. Inmensos paneles con todos los modelos. Incluso la adquisición de la revista "Le Hérault de Citadel" se hacía difícil, pues había que pedirla a los muchachos de Citadel que se hallaban parapetados tras dichos paneles.

Este abanico de marcas, productos y revistas permite comprobar que existe todavía un retraso importante en nuestro país que impide llegar al nivel de nuestros vecinos. (No hablemos entonces de Inglaterra o Estados Unidos). Fruto de esta pujante evolución, fueron los rumores y celos mutuos que se constataron entre ciertas casas y revistas del ramo. Pero esos son temas que no interesan al aficionado...

* Observaciones al Salon: Incomprensible ausencia de Transcom (ya mencionada) y total ausencia (¿o inactividad deberíamos decir?) de la Federación de Juegos Estratégicos Franceses.

Un stand que nos llamó la atención: Ludo-Concept. Encargado de informar al jugador y asesorar a los clubs y empresas interesadas en divulgar el juego de simulación, estrategia y Rol.

También interesante la presencia de "La Guilde de Bretagne", Club de Rol que se ha especializado en las partidas de Rol en vivo.

Y como detalle anecdótico, los franceses se sorprendieron de la visita de tres representantes españoles:

-Ludo Centre, empresa responsable de la organización del

próximo JESYR'86.

-Juegos sin Fronteras, distribuidora oficial en España de figuras Denizen, Grenadier y de la revista Chroniques d'Outre Monde.

-Y TROLL, la única revista especializada en Rol de nuestro país.

La realización de este reportaje hubiera sido difícil de no ser por la labor en equipo llevada a cabo por este osado reportero y Sylvie Poissenot, de Juegos sin Fronteras, a la cual agradecemos su amable cooperación.





Rol en vivo francés: Highlander Organizado por André Terranova y "Les Semaines de l'Hexagone". Basado en el tema de la película titulada en este país "Los Inmortales", este interesante "killer" se esta deserrando en Francia y más concretamente en París. De hecho, no todos los participantes se han precipitado a afilar su espada (con el fin de decapitar a sus adversarios), y algunos optan por elaborar su leyenda y talismanos o mantener relaciones diplomáticas, que como es bien sabido, a la larga resultarán efímeras. En el cuadro del Salón estaban previstos algunos puntos de encuentro, pero la discreción (¿u otras razones?) no nos permitieron observar en que nivel estaba el juego. Seguramente, numerosos jugadores preferirán mantenerse ocultos del Kurgan, y preparar algún complot a adversarios menos poderosos...

Aquí

Ampliando la información que publicamos en las noticias del TROLL nº4, del 28 de Febrero al 1 de Marzo se reunieron los representantes de los clubs Acies y Jolly Rogers de Zaragoza, Avres-Brest de Bilbao, Dread Nought y Compañía Blanca de Valencia y Alpha, Billares Soler y Auryn de Barcelona con la intención de formar la Asociación de Clubs de Juegos de Simulación, Estrategia y Rol.

Pese a que faltaban numerosos clubs de los convocados, se aprobó en la primera jornada la creación de dicha asociación, cuyos fines y actividades serían la promoción de los juegos y la afición a los mismos.

La segunda jornada sirvió para fijar la fecha de la próxima reunión, que formaría la Asamblea Constituyente: Del 1 al 3 de Mayo de 1987. Igualmente se debatieron los puntos concernientes a la organización de JESYR-87, quedando elegida la propuesta que acordaba apoyar las jornadas de JESYR-87 en Barcelona, organizadas conjuntamente por Ludo Centre y Joc Internacional.

Con el título de "I Cap de Setmana de Jocs de Simulació a Sant Martí" se celebrarán los días 9 y 10 Mayo, en el Centro

Cívico de Sant Martí (c/ Selva de Mar 215, Barcelona), unas sesiones de juegos de Simulación y Rol. Están previstas partidas de Civilización, Machiavelli, Dungeons & Dragons y Call of Cthulhu. Organizado por el grupo "Sturmtruppen" del Casal de Joves de Sant Martí con la Colaboración de Joc Internacional.

El Centro Cívico de Torrellobeta (C/ Santa Fe, s/n. Barcelona-08031- Tel: 3585614) ha previsto para estas fechas (el día de comienzo está aún sin determinar) unas partidas de iniciación al juego de Rol con Dungeons & Dragons que tendrán lugar los sábados por la mañana, organizadas por el Club de Rol Auryn de Barcelona.

Accesorios

Novedades Grenadier distribuidas por Juegos sin Fronteras. Después de los 5 paquetes de nanos no podían faltar los 5 paquetes de Orcos diseñados por Nick Lunt (que anteriormente trabajaba para Citadel). Un paladín de la talentosa Julie Guthrie (no Christie, como anunciábamos en nuestro anterior TROLL) y... ¡3 Dragones más! Esta vez con una interesante no-

vedad: todos ellos van acompañados con una pareja (no de dragones, sino de guerreros, elfos o etc... entre los cuales hay una figura femenina). Son el Dragón Tormenta, el Dragón Elífico y el más grande hasta la fecha: el Dragón Guardian. Otra primicia para los amantes del detallismo en sus partidas de Rol: Los Amuletos Mágicos (contra todo lo imaginable, enfermedades, mal de ojo, etc...).

A partir del próximo mes de Junio, Joc Internacional distribuirá oficialmente para toda España la gama de figuras de la casa alemana Metal Magic. La gama abarcará Fantasía Medieval, años 20, ciencia-ficción y 1001 Noches.



Dragón de Grenadier.

Juegos

119 tomo para AD&D de TSR: "Manual of the Planes". Al igual que el "Player Character Record Sheet" para AD&D, que será una completísima hoja de personaje que incluye todas las ampliaciones propuestas en los 10 (perdón, 11) volúmenes de Reglas para AD&D. ¡Ah! El alineamiento sigue estando, sin embargo, junto con las características. No todo puede ser perfecto.

"Green and Pleasant Land" no será más que una guía de los años 20 en Inglaterra, con tres aventuras inéditas. Para "Call of Cthulhu", evidentemente. De Games Workshop.

Parece ser que el aficionado francés va a seguir dudando en lo que se refiere a selección de juegos. Tras la aparición de "Rêve de Dragon" y "Ferie", se repitió el caso de productos paralelos con "Legendes de la Table Ronde" y "Pendragon".

Ahora, "Legendes des mil et une Nuits" de Descartes, tiene otro juego de idénticas características en el mercado, anunciado por Gallimard y de próxima aparición al mercado: "Le jeu des Mille et une Nuits".

La saga-campaña de Dragonlance finaliza con el D14 "Dragons of Triumph".

Un juego de Rol de Política Ficción, en el cual los Estados Unidos son invadidos por tropas de Chaos, rusas evidentemente. Los valientes yankees entablan una lucha por la libertad. Su nombre: Price of Freedom. Sin comentarios.



Revistas

Nuevo fanzine francés. Se titula "La Nécropole de Ghoser" y desde su nº 1 se presenta como trimestral, formato curioso (apaísado), y precio de 30 F.

Su contenido está limitado, en este ejemplar, a tres apartados, pero bastante desarrollados: El personaje del Ninja para AD&D y dos módulos para AD&D y MERP, respectivamente. Con la josa portada a todo color del dibujante de comics Mezieres (conocido por sus comics de Valerian).

El último ejemplar de Chroniques d'Outre Monde anuncia cambios: la desaparición del comic-juego por más secciones dedicadas a módulos o extensiones, al mismo tiempo que para reestructurar el contenido de la revista pasarán a ser bimensuales. En el nº 6, una interesante recopilación de todos los juegos de Rol existentes hasta la fecha (unos 180, por cierto).

Traveller: 2300 es el último Rpg de SF editado por GDW. Este habrá decepcionado a quienes lo esperaban como suplemento a su "hermano mayor", ya que Traveller: 2300 es un nuevo Rpg que tiene su propia historia particular, separándose así de Traveller.

Este nuevo juego de Rol apareció con motivo de una macro-partida de un juego creado por el equipo de diseño que partía de las bases de Twilight: 2000, y lo utilizaron como herramienta para simular la historia de la humanidad desde 1995 hasta el año 2300, punto de partida de este Rpg. La Tierra aún está dividida en naciones que compiten económica y militarmente, son bastante frecuentes las tensiones entre países y tan solo existe una superpotencia, Francia. En ese año están explorándose y explotándose nuevos sistemas estelares, se comercia con razas alienígenas, y astronaves comerciales y militares recorren el espacio.

La premisa de los diseñadores era "realismo manejable", para así, con unas pocas tiradas de dado poder generar al instante un sistema planetario, los cuerpos estelares presentes, la luminosidad de la estrella y su tipo, etc. Se hace evidente que la intención era la de producir un juego asequible a los principiantes pero que entusiasmasen a la vez a los jugadores veteranos.

Traveller: 2300 se compone de dos libretos de reglas principales (uno para el árbitro y

otro para el jugador), un librito de hojas de registro y tablas, una aventura introductoria y un mapa del espacio conocido, junto con una lista de estrellas y sus características básicas. Han aparecido ya tres aventuras, "Energy Curve", "Beanstalk" y "Kafers Down". Traveller: 2300 es un Rpg de SF altamente recomendable y, como siempre, es necesario el "Galánglico".

Jaume Molina.



ROL EN VIVO

Barcelona CARNAVAL 87



El sistema de combate ha de ser claro y sencillo para facilitar la tarea del Master.

cial con pegatinas que venían a selos puntos de vida. Cada jugador atacaba y defendía una zona del cuerpo, descubriéndose simultáneamente los resultados. En cuanto a magia, habían varios tipos de conjuros y expulsiones, simulados con efectos especiales.

Una vez creados los personajes se narró el comienzo de la aventura y ambos grupos, acompañados por un Master por si surgían problemas a la hora de las tortas, se dirigieron a las Montañas Quebradas, donde, tras ardua lucha con zombis y enigmas, uno de los grupos consiguió la victoria.

En esta partida, se pudo constatar lo que sufre un personaje, ya que no era extraño encontrar jugadores

Año 23525. La larga guerra entre los reinos de Daffar (al Norte) y Holgart (al Sur) parece inacabable. Ninguno de los dos reinos logra un triunfo definitivo. Novokerd, mago poderoso que habita en las Montañas Quebradas, situadas en la frontera de ambos reinos, anuncia que en su poder se halla el elixir de la vida. Con él es posible crear guerreros inmortales, y quien los posea ganará la guerra.

La aventura se desarrolló el 1-III-87 y como marco el Parque del Turó de la Peira. Previamente, en los locales del club Auryn, se explicó por enésima vez el último de los muchos sistemas de combate creados por el Master. En éste se diferenciaban personajes en Guerreros, Elfos, Enanos, Clérigos, en fin, toda la fauna típica de D&D. El apartado de combate se solucionó entregando a cada jugador una cartulina espe-



Serpentinas, pequeños petardos, y otros accesorios pueden representar hechizos e impactos en combate y dar más vistosidad.



en los márgenes de los caminos del Turó jadeando de agotamiento.

Los problemas que se encontraron fue la organización (ya que no se puede hacer para un gran número de personas) y el cierto parecido que tiene una partida de fantasía medieval con una ovmkama. (una ovmkama muy divertida, claro). Quizá con otro tema sería mucho más apasionante.

De todas formas, merece la pena, ¡os lo juro!

Por Diego Pérez.





El libro contiene además información sobre la estructura de Glorantha, su geografía y clima (incluyendo mapas explicativos), un capítulo entero sobre mitología e historia en la cual se narra la creación de este mundo y su evolución a lo largo de las Eras (con una clara influencia de mitología griega y otras), un estudio de la magia y la religión (en la que cabe destacar un interesante estudio de las diferentes ramas con su origen, dios asociado y simbología), el culto de Ernalda, ejemplo de la típica religión de Glorantha, y un capítulo sobre criaturas y su distribución en ese mundo.

Destacamos que los Dragonewts (descendientes de dragones en continua metamorfosis y reencarnación) ocupan un importante lugar entre las razas de este mundo y les dedica un apartado importante del capítulo.

Del mismo modo incluyen unas criaturas caóticas específicas del mundo de Glorantha, de las cuales se pueden destacar el Jack O' Bear (un ser con cuerpo de oso y cabeza de calabaza), el Hombre Escorpión (centauro con cuerpo y cola de escorpión), el Walktapus (un humano en lo que se refiere a cuerpo, pero su cabeza es un pulpo).

PRECIO Y PRESENTACION

Aunque hasta ahora el principal problema (aparte de estar en inglés, claro) de Runequest era su prohibitivo precio que hacía de él un juego inaccesible al aficionado medio, no se podía negar la inmejorable presentación del juego tanto como su calidad.

Los dos Bookcase game (Player's Box y Game master's Box) de Avalon Hill, están perfectamente diseñados y llevan todo lo necesario para empezar a jugar.

Cada caja contiene unos volúmenes que engloban los capítulos más generales del juego. Así pues, tenemos en el Player's Box, además de los dados necesarios, el Player's Book (que incluye la creación de personajes, el sistema de juego, de combate y de competencias y una introducción a la Europa fantástica de Runequest), el Magic Book (con toda la información sobre las distintas clases de magia y hechizos) y unas hojas de personaje y ayuda.

En el Gamemaster's Box se encuentran el Creatures Book, recopilación de 90 diferentes criaturas, incluyendo los 7 posibles tipos de personaje jugador, el Gamemaster's Book (con toda la información necesaria para el master, civilización, instrucciones de juego, tesoros, barcos, dos aventuras y tablas de encuentros), el Libro de Glorantha (con una ampliación a este mundo sus habitantes, los dragonewts y otras criaturas del Chaos, el culto de Ernalda y otros conocimientos sobre Glorantha), y hojas de ayuda para el Master así como un mapa de la Europa fantástica a todo color.

EXTENSIONES Y MODULOS

Los suplementos y módulos para Runequest son variados en temática, calidad y precio. Los primeros suplementos "Monster Coliseum", "Vikings", "Gods of Glorantha" y "Griffin Islands" son una buena muestra de ello. En "Vikings", los jugadores pueden jugar un Runequest más ambientado en unas bases históricas. Si prefieren el misticismo y los cultos "extraños", "Gods of Glorantha" es la adecuada.

IMPRESION GENERAL

Se plantea una seria controversia al iniciarse al juego de Rol Runequest. Por un lado, RQ nos muestra un universo coherente, realista incluso con una cierta base histórica. Se nos sugiere un mundo real (la Europa fantástica no es más que la reproducción de una Europa medieval histórica) en la cual los personajes humanos viven aventuras en que se enfrentan a enemigos reales y animales auténticos. Por el otro, Runequest rebosa de excesivas fantasías (o fantasmadas?) de influencia estadounidense con incoherentes personajes injugables (la importancia del pato en los USA debe ser determinante, puesto que después del pato Donald, del pato Duffy, del pato Howard, en Runequest te sugieren el pato aventurero). Este aspecto fantástico, pero que roza con lo risible, podría ser correcto si no fuera por esta contradicción en el propio juego de convivir dos mundos opuestos.

En la actualidad, este juego, que hasta ahora había frenado muchos ánimos por su precio excesivo, acaba de salir bajo un nuevo formato, el Runequest "Standart", más condensado y por lo tanto, más económico. El Runequest Standart guarda todo lo esencial del Runequest de caja o "Luxe", pero en versión reducido. Esta versión es muy recomendable para iniciarse al juego, puesto que guarda todo su sabor.

Concretamente, la caja Runequest Standart se compone de dos libros. El Rules Book, o libro de reglas, que es una condensación del Players Book y una parte del Creatures Book (en vez de 90, 29 monstruos). Y el Spells Book, o libro de hechizos, que es una versión muy condensada del Magic Book. Incluye igualmente hojas de personaje y dados... todo por un precio casi 6 veces menor a la versión anterior. Interesante saber también que la versión Standart también está a la venta en un libro con láminas a todo color (tipo Call of Cthulhu) a precio aún más interesante aunque sin dados, obviamente.

En conclusión podríamos decir que Runequest es un juego muy completo y que pese a que la presencia de elementos "extraños" en su contenido que puedan sorprender en un primer acercamiento, no cabe duda que nos encontramos ante uno de los juegos de fantasía medieval mejor concebidos.



FANTASÍA

Odio a los médicos. Creo que siempre los he odiado. Por lo tanto, no era de extrañar que la situación resultara para mí de lo más incómoda. Para expresarlo de una forma mucho más clara y acorde con mi actual estado, mortificante. Totalmente impedido, postrado en la cama y con esta maldita enfermedad corroyéndome las entrañas, revolotean a mi alrededor, como buitres sobre la carroña, un grupo indefinido de doctores, curas y parientes. Para unos soy una cobaya, para otros un alma que debe ser salvada y para los últimos una sucua lenta herencia. Herencia que constituye una fortuna, fortuna que me ha costado toda mi vida conseguir, y nunca mejor dicho.

La mala suerte me acompañó desde que nací. Ni tan siquiera se me concedió el tener unos padres dignos. Mi padre poseía un negocio, pero inepto como era para éste y otros menesteres, decidió asociarse con un

Lazo fraterno

Por Ernesto Urdis.

amigo, cuya capacidad intelectual era la misma que la de mi progenitor. No es de extrañar que el negocio no fuera precisamente viento en popa. Mi madre, sin embargo, fue mucho más considerada conmigo. En vez de traerme solo a este perro mundo, que es lo que suele ocurrir con más frecuencia, tuvo la feliz idea de tener gemelos. Cuando antes mencioné que fué más considerada conmigo, me refería a que esta fue la única mala pasada que me jugó, ya que decidió no darme más problemas y, acto seguido, expiró.

Mi hermano se convirtió para mí en una grave molestia. Aún no se la razón, pero lo cierto es que mi padre siempre sintió una cierta predilección por él. La verdad es que su sentimiento de recelo hacia mí, más bien de desprecio, era mutuo. Intenté por todos los medios que sintiera algo de afecto por mí, ayudándole en sus asuntos financieros

tanto como pude. Ya desde pequeño sentí cierta atracción por el dinero y había mostrado en más de una ocasión un talento natural en el manejo de éste. Gracias a una habil maniobra logré quitar de en medio al socio de mi progenitor, que hasta el momento tan sólo había contribuido a hundir la empresa. Lástima que tras verse arruinado decidiera suicidarse, ya que esto impidió que mi padre se sintiera feliz de ser el único propietario. De hecho, la pérdida de aquel inútil le afectó sobremanera. Tanto es así que a pesar de hallarse en perfecto estado de salud decidió hacer testamento, pero no a mi favor, que habría sido lo más lógico, sino que creyó más conveniente que mi hermano fuera el único heredero. Aún hoy creo que no se encontraba en pleno uso de sus facultades mentales.

Hay quien piensa que todo hombre tiene un destino y que éste no puede cambiarse por mucho que uno lo desee. Si tal idea es cierta, el mío era conseguir las riendas de la empresa de mi padre y el de mi hermano impedir que yo lograra cualquier objetivo que me propusiera. El me arrebató todo lo que era mío por derecho. Por su culpa murió mi madre, se apoderó del cariño de mi padre y ahora pretendía quitarme de las manos la fábrica, aquello por lo que luché durante toda mi vida, lo que más amaba de este mundo. Afortunadamente, la Naturaleza es sabia y reparte bienes y males de forma justa y equitativa. Disponía de un as en la manga. Entre mi hermano y yo existía un lazo que no era el paternal, un lazo más fuerte que la sangre. No recuerdo cuando

me di cuenta de que poseía ese don, pero la verdad es que hasta ese preciso momento no me di cuenta de lo útil que era. Ambos estábamos unidos mentalmente, pero de tal forma que le dominaba. Al principio el lazo era débil, apenas perceptible, pero con el paso de los años fue fortaleciéndose, de tal forma que cualquier deseo mío se convertía en una orden para mi hermano. Por fin podría vengarme de todo lo que él me había hecho. Fue fácil deshacerme de ese pesado y de mi padre a la vez. Me apoderé de su mente y le obligué a que matara al viejo, y una vez lo hizo, sufrió un lamentable accidente en el que perdió la vida. El doble entierro fue muy emotivo. Constituyó un gasto, pero ahora que disponía de todo el capital de mi familia para mí sólo, no supuso para mí ningún inconveniente. En apenas tres meses mi empresa era una de las mejores del país.

Odio a los médicos. Creo que siempre los he odiado. Todo lo que habían estudiado no les servía de nada, no se ponían de acuerdo sobre la enfermedad que padecía. Pero yo sabía cual era. Hay quien piensa que todo hombre tiene un destino y que éste no puede cambiarse por mucho que uno lo desee. Tal idea es cierta. No hay duda de que el mío era morir a manos de mi hermano. Me lo imaginaba, sepultado, riéndose de mi estupidez. Aquel lazo que otrora me fue tan útil, se volvía ahora contra mí, y era el medio que estaba empleando mi hermano para hacerme pasar un calvario en vida. Mi padecimiento era uno de los más antiguos del mundo. Me estaba pudriendo.



TROLL

Endika Garmendia

Ricard Ibañez

Swan

LA PLUMA
ESTILOGRA-
FICA



18 pts
23 pts

NOTA DE OBLIGADA INSERCIÓN

La Dirección General de Policía advierte que todo aquel sujeto que sea hallado en posesión de un arma sin el permiso correspondiente, será severamente castigado con arreglo a las disposiciones vigentes, máxime si se sospecha que pertenece a alguna organización criminal.

Esta Dirección exhorta a la ciudadanía a informar, como es su deber, de cualquier sospecha que al respecto pueda albergar. El absoluto anonimato de los informantes será debidamente respetada.

Doctor
Pfütz



PILDORAS
HEMORROIDALES

Primavera de 1921. En un pequeño pueblo cercano a Zaragoza aparecen dos cadáveres terriblemente mutilados junto a una vieja ermita abandonada. El crimen es cargado a la cuenta del anarquismo local, pese a que todo sugiere la práctica de algún rito insólito.

¿Por qué no? Abandona Nueva Inglaterra en el primer paquebote y recorre con tu "Ford T" los caminos mágicos de la península. De seguro encontrarás, horrores, a aquellos que preparan el regreso del gran Cthulhu.

Brumoso Finisterre, meigas herederas del druidismo celta, herméticos Tem

EDITORIAL

plarios edificadores de castillos e iglesias, Atlántida durmiente junto a las

costas del Sur y otros muchos fenómenos de nuestra tradición esotérica están ahí para excitar la imaginación de mässters y aventureros. Con este artículo intentamos aproximaros a la realidad de los "Felices veinte" en nuestro país para lograr una mejor ambientación. No pretendemos hacer un estudio exhaustivo sobre el asunto, sino, más bien, ofrecer algunas consideraciones generales y datos que hemos podido conseguir. Os animamos a completar este breve estudio con la investigación en vuestras respectivas zonas (¡poned a punto los skills de Biblioteca y Elocuencia!).

CRONICA POLITICA

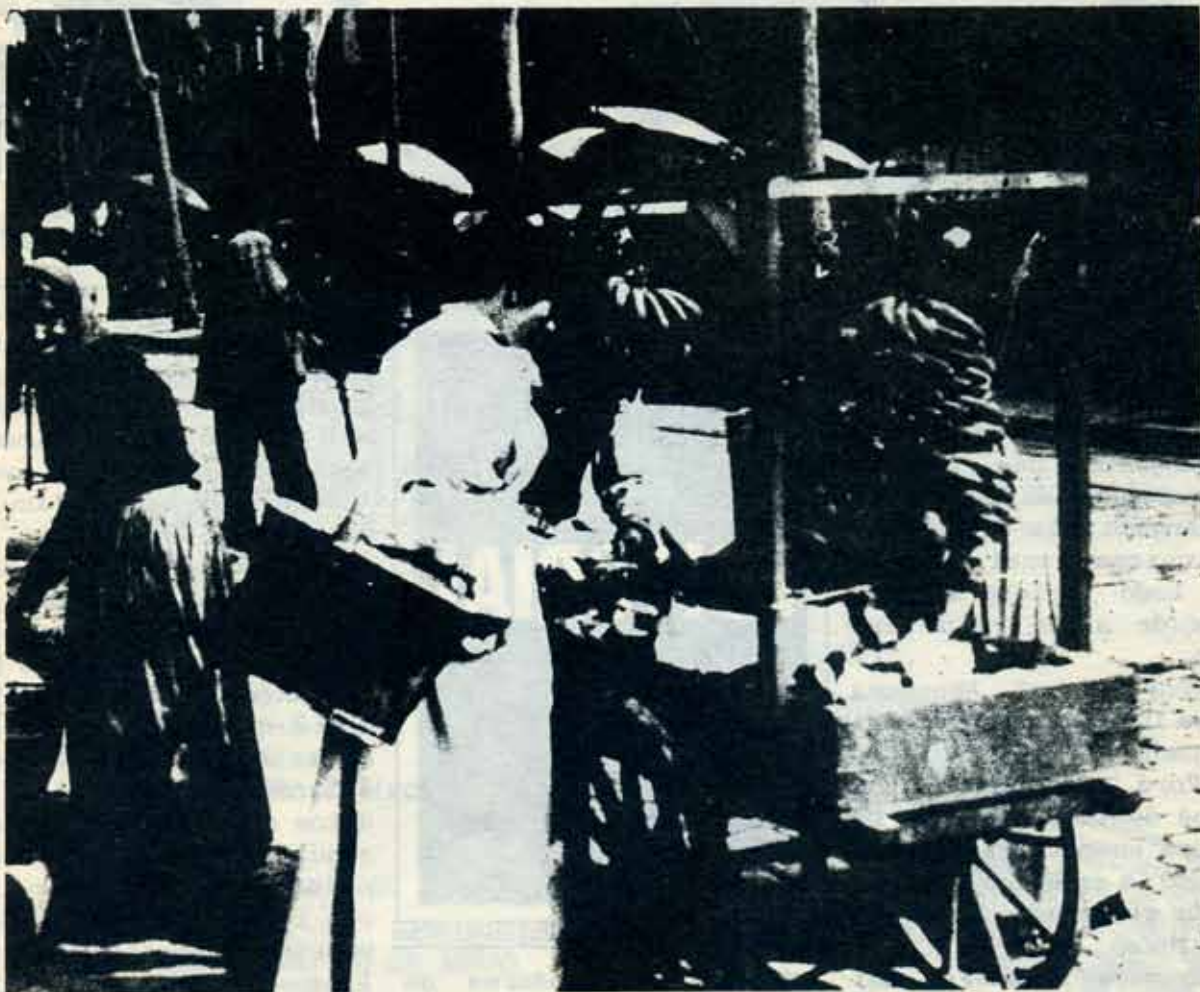
POR
ESTANISLAO
BARATERO

Sigue sin tregua la agitación obrera en diversas ciudades del país. Las cosas, lejos de mejorar, toman un cariz que no presagian nada bueno. La poscrita CNT vuelve a su criminal actividad con el asesinato de los honestos dirigentes locales del Sindicato Libre en Manresa, el día de ayer.

Desde que en 1920 la CNT crea el Sindicato Unico, la violencia ha irrumpido en nuestra sociedad con gran virulencia, y la degradación de la masa obrera, patrocinada por dicho Sindicato, ha aumentado día a día. De nada han servido la creación, también en 1920, del Sindicato Libre, que se opone a los anarquistas (sólo los agitadores pueden sostener que este sindicato es un grupo de pistoleros contratado por la patronal), o los buenos oficios primero del Barón de Koenig (contratado por el gobernador de Barcelona) y más tarde del jefe de Policía de Barcelona, que

acabaron por tener que presentar su dimisión, tras las protestas de políticos mojigatos que consideraban sus procedimientos como excesivamente duros.

Si a la agitación obrera hemos de sumar el serio revés que la recientemente acabada guerra en Marruecos (cuyas secuelas de descontento han cristalizado en la rebelión de los Artilleros y la disolución de este Arma) ha causado en el país, cualquier ciudadano puede advertir que sólo una decidida acción de gobierno puede enderezar la actual situación de caos y agitación.



La subida de los alimentos causa malestar en la masa obrera.

El Sentir de Nuestro Tiempo.



POR
ANTONIO MARIA
ESQUILEZ

No puedo por menos que, llevado de mi acentuado sentir patriótico, deplorar la triste situación en que se halla este nuestro amado país.

Mientras el resto de las naciones europeas, pese a la sangrienta guerra que las ha asolado, están empujadas en el camino de la modernización (que trae el bienestar a toda la población), aquí seguimos inmersos en el pasado. Apenas algunos núcleos industriales (Barcelona y Bilbao) y mineros (Asturias y parte de Andalucía) rompen el paisaje de una agricultura atrasada y un analfabetismo e incultura generalizados.

Creo yo que los que en este país tienen suficiente dinero o poder para ello, deberían hacer un esfuerzo y fomentar nuevas técnicas y nuevas industrias que sacarían a España de su atraso.

No seré yo quien critiqué que las fiestas de alta sociedad, ni las vacaciones en famosas playas, ni los coches y mansiones lujosas u otros dispendios en que los miembros afortunados de la clase alta gastan sus fortunas, pero desearía que miraran por el bien común para aupar a este país al lugar que le corresponde

de entre las más avanzadas y poderosas naciones.

Con la esperanza de que estas pobres líneas puedan contribuir a inducir un favorable cambio en nuestra sociedad y agradeciéndole el espacio que gentilmente me brinda en su revista de tan digna dirección, me despido cordialmente de usted.

JOYEROS TERIN

RELOJES SUIZOS
¡ULTIMA NOVEDAD!

DE PULSERA
Y BOLSILLO
120 A 300 ₧
SEGUN MODELOS



Se pone en conocimiento de la población, según R.O. de 17 Abril 1925/15, los precios máximos sujetos a regulación dentro del ramo profesional de Hostelería.

Alojamiento en estableci

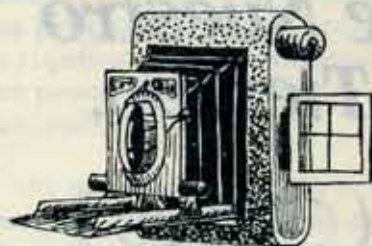
miento 1ª categoría - 5pts/día
2ª categoría - 2pts/día

Menú completo en estableci

miento 1ª categoría - 4pts
2ª categoría - 2⁵⁰pts

Café 0²⁵pts
Té 0⁴⁰pts
Chocolate 0⁷⁵pts a la francesa - 1pts
Cerveza 0⁵⁰pts de importación - 2pts
Gaseosaa 0⁵⁰pts
Licores y ponches . 0⁵⁰pts
Whisky, coñac 2pts
Vinos aperitivos .. 0⁴⁰pts
Horchata 0⁵⁰pts
Desayuno 1pts europeo - 2pts

Optica Gueys



CAMARAS KODAK:

-Vest Pocked 59pts
-Junior 100pts
-Autografic 155pts

PRISMATICOS ZEISS:

-14 Aumentos 336pts
- 8 Aumentos 250pts
- 6 Aumentos 210pts

JORGE SICHLING.

ARMERIAS EN MADRID BARCELONA VALENCIA

ESCOPETAS	
Browning 5 Tiros	700pts
Wolf 2 Tiros	248pts
Sarasqueta 2 Tiros	170pts
CARABINAS	
Browning cal. 35	700pts

**AMPLIO SURTIDO EN ARMAS
CORTAS
TRAMITAMOS SU LICENCIA**

-Disfrute desde 7850pts de uno de nuestros sobervios y modernos mo delos.

-Si aspira a la máxima comodidad y elegancia, Limousine Lincoln, desde 40500pts a 50000pts (mo delos estandard y de elaboración especial).

Solicite información al Apdo.17 de MADRID.

**CONCURSO:
EL GUSTO
ES MIO**

El Mono loco



MONSTRUO PARA BASIC D&D
Por Javier Javierre.

CARACTERISTICAS:

CA:	5
DG:	5
Mov:	30 (60 m)
Ataque:	1 Mordisco / 1 abrazo cola
Daño:	1-2/Asfixia con la cola
Nº Aparece:	1-3/(1-8)
Protección:	Guerrero 5
Moral:	9
Tesoro:	-
Alineamiento:	Caótico
Valor PX:	100

Es un pequeño simio de pelaje amarillento, de unos 30 cm. de alto y con una cola de aproximadamente 1m. de larga. Su mayor afición es la de subirse a la cabeza de la persona que ha escogido como víctima, donde se agarra al pelo al tiempo que su fuerte cola se enrolla en el cuello del infortunado.

Aunque puede morder, el poder de su dentadura es muy poco considerando el que posee en la cola, con la que puede partir el cuello de cualquier humano o semihumano de constitución igual o menor que 12. Para los que posean una constitución mayor necesitará efectuar un tiro de golpe, contando al objetivo como CA 9, es decir, eliminando el bono de destreza y la armadura.

El mono loco posee unos hábitos alimenticios bastante curiosos y un carácter de lo más caprichoso. Se alimenta exclusivamente de golosinas y pasteles, y una vez se ha subido sobre alguien, sólo le abandonará cuando la víctima le haya suministrado dulces en cantidad suficiente para que esté satisfecho. Para que esto ocurra debe haber engullido una cantidad igual o superior a 1d6 Kg, teniendo en cuenta que cada día comen 1d4 x 100 gr. Si durante un día no es alimentado, es ca-

paz de hacer cualquier cosa para fastidiar a su nuevo propietario, como taparle los ojos o tirarle del pelo en pleno combate. Aunque, debido a su carácter, totalmente impredecible, puede hacerlo sin causa aparente. Naturalmente la víctima puede escoger otros métodos menos cariñosos para desprenderse del lindo simio, pero incluso dormido, aferrado al cuello del infortunado, es muy difícil que pueda ser sorprendido. Tan sólo con un 0 en 1d10 podrá impedirse que su fino oído se perciba del movimiento de la persona que intenta que duerma para siempre. La única ventaja que representa este animal es que debido a sus múltiples correrías es capaz de hablar el común, el goblin, el gigante y el kobold.

Recordemos que el precio de los pasteles es de 3d6+2 mo y que suele ser más caro cuanto más pequeña es la población donde se busquen.



MODULO PARA

DUNGEONS & DRAGONS®

Por Miguel A. Díaz.

Amaltea

Esta aventura ha sido pensada para que la juegue un grupo de 6-7 jugadores de primer nivel con las reglas de Dungeons & Dragons Básico. No es una aventura oficial de Daimau Carles Pla S.A. ni de T.S.R. 2ª Aventura de la campaña "LA VENGANZA DE GAINOR".

INFORMACION PARA LOS JUGADORES

Al llegar a Holgart, los aventureros pueden ver un bando en la bulliciosa entrada de la muralla gris. En dicho bando se puede leer:

"Se precisa un grupo de aventureros de las tierras libres para importante misión.

Los interesados se han de presentar ante Su Majestad el 6º día del 5º mes del año XVIII del rey Vêctor. La guardia de la muralla azul les escoltará hasta Su Majestad.

Serán bien recompensados."

Al día siguiente, 6º día del 5º mes del año XVIII, se presentarán a la guardia de la 2ª muralla, una parte de la cual (10 soldados -Guerreros de primer nivel-) les acompañará por la ciudad hasta el palacio real, después de retenerles el armamento. (El Master puede ir describiendo la ciudad a medida que atraviesan las murallas. Ver TROLL nº 1).

El palacio real, lujosísimo y lleno de guardias, está en el centro de la ciudad. Introducirán a los aventureros hasta la sala de recepciones donde se encuentra el rey y su guardia personal.

Una vez cumplimentadas las reverencias de rigor el rey saca un gran libro y después de buscar una página, lee:

... Y volvió Gainor, hijo de Groban y Adarna al Lugar de los Dioses, lugar en donde no era querido y de donde fué expulsado,

para consumir su venganza sobre Gornix, hermano de Groban y Adarna... Y viendo que su fuerza era menor que la del viento, y viendo a Arana, esposa de Dornolt y nuera de Gornix, tan fiel y bella, prefirió vengarse en su carne, que era la carne de Gornix y se cundarla a la fuerza, para con ello herir a toda su noble estirpe.

Pero aconteció que este agravio quiso limpiarlo Dornolt, esposo de Arana e hijo de Gornix, y para limpiarlo pidió ayuda a Haroldo, el de la espada riente, hermano de Dornolt e hijo de Gornix y Adarna.

Y véase que la furia de los dioses consiguió derrotar y humillar al que con sed de venganza les agravió.

Y Gainor habló a Dornolt cuando fué expulsado del Lugar de los Dioses, y estas fueron sus palabras:

"Tu me has expulsado del Lugar de los Dioses pero yo te expulsaré de tu lugar de la tierra. A mil doscientos años de esta maldición, cuando tu y yo nos juntemos en el cielo, Holgart será esclava de mi furia, y verá su miedo, y verá su fuego, y sus manos se llenarán de sangre paterna porque será a mí a quien adorará". Y entonces vió Dornolt que no podía salvar Holgart sin su ayuda y sin ayuda de Haroldo, y le habló y estas fueron sus palabras:

"Haroldo, hijo de Gornix y Arana, vela por los planes del tullido y habla al rey de Holgart, y hablale como hombre para que entienda, y dile que para salvar Holgart desde la tierra, vigile el cielo, y que para cuando Gainor y yo nos juntemos tenga listo un grupo de luchadores, y que este grupo de luchadores, hijos de las tierras libres, vayan y hablen con la que todo lo sabe del cielo y la tierra, ya que tú, Haroldo, le informarás con todo detalle de lo que de sus planes sepas." De las entrañas de Arana nació Phoenix, hijo de Gainor, que en agravio de su padre no fué dios y fué expulsado del Lugar de los Dioses como su padre lo fué antes que él...

"Este pasaje relata la lucha entre dioses que ocurrió hace 1200 años. Como veis se aproxima una guerra y debemos estar preparados. Los astros se juntarán dentro de 30 días y vuestra misión será ir a hablar con lo que todo lo sabe del cielo y la tierra, la bruja Amaltea (Bruja, ver TROLL nº 4), y hacer lo que ella os diga. Amaltea no se deja visitar por cualquiera, por lo que debereis pasar unas duras pruebas y entregarle este símbolo -les da una de oro con brillantes (500 mo)-. Si me servís bien sereis recompensados, pero si me traicionais sereis perseguidos por mis hombres por todas las Darland's".

Si los aventureros le relatan la aventura anterior, el rey les dirá que el minotauro debía servir para añadirlo a las fuerzas invasoras y que sus hombres se encargarán de hacer una visita a la abadía.

La recompensa la dirá al final de la campaña, ya que los preparativos de la guerra no le permiten calcular exactamente el nivel de su tesoro. Con esto se despide y les desea suerte.

Al momento se les acerca un hombre de aspecto noble (Primer Consejero del Rey) que les informa que la cueva de Amaltea se encuentra de camino al valle de Dornolt, al Oeste de Holgart, tras una cascada que es el nacimiento del río Verde. Les entrega caballos y les pide que salgan por la mañana ya que falta poco tiempo para que se junten los astros. Una vez que han llegado los guardias con las monturas, les escoltan hasta la primera muralla donde se podrán preparar para el viaje.

INFORMACION PARA EL MASTER

El viaje sin contratiempos anormales dura unos 10 días. En ese tiempo pueden tener diversos encuentros, sobre todo al alejarse de Holgart. Estos pueden ser con bandidos, animales salvajes, monstruos u otros aventureros en distinta misión. Es aconsejable que estos encuentros permitan que el grupo esté recuperado cuando lleguen a la cueva.

Día 17 del 5º mes del año XVIII:

Los personajes llegan a un pequeño lago en el que cae una cascada. La cueva se oculta tras ésta, que es fácil de atravesar por unas piedras. Un tiro contra destreza determinará quien se da un chapuzón con todo el

equipo (si lo lleva encima). Tras la cascada se encuentra la Caverna 1.

CAVERNA 1:

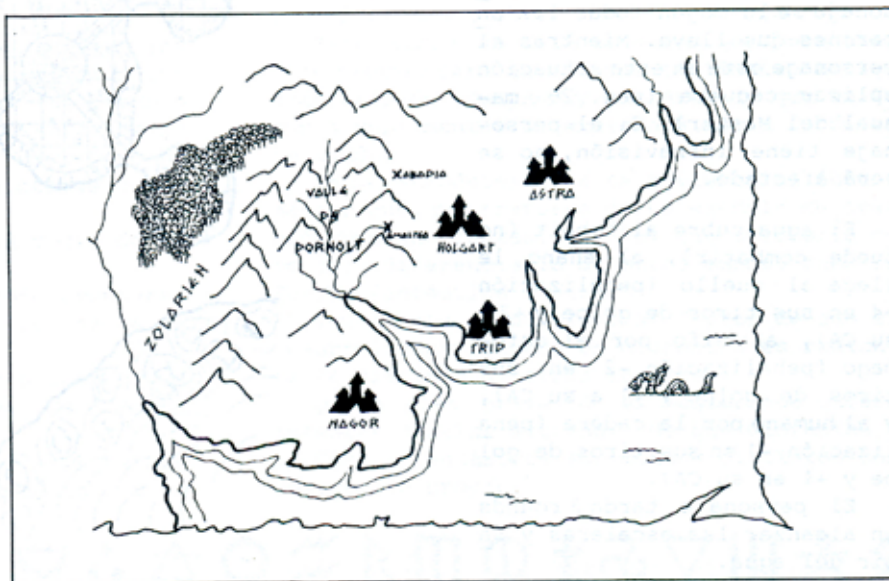
Caverna húmeda y llena de musgo por todas partes. Tiene filtraciones de agua y una puerta secreta en la pared N. Si apartan el musgo se podrá leer: "Muchos lo intentarán, pero pocos lo conseguirán. Si de verdad que reis verme, llamadme." Al gritar el nombre de Amaltea delante de la pared N, se abrirá la puerta secreta.

CAVERNA 2:

Caverna llena de charcos de Lodo Verde que cae del techo. Como hay que ir esquivando esos charcos, los personajes tardan 2 rounds en cruzar la sala. Los personajes han de tirar una vez contra destreza por cada round que permanezcan en esta caverna. Si no se pasa el tiro, el Master tirará 1d100, y si el resultado es mayor o igual a 40, le habrá caído Lodo Verde del techo, y si es menor habrá pisado un charco. En el segundo caso tendrá un round para quitarse las botas, por lo que tendrá que estar en la sala un round más, con su consiguiente tiro contra destreza.

Si le cae del techo, dependerá de lo que lleve para cubrirse (% de probabilidades de que le caiga en el cuerpo o en la armadura):

- Protección parcial de metal o madera (p.ejm. un escudo): 60%
- Protección total de metal o madera (p.ejm. dos escudos): 20%
- Protección parcial de cuero o tela (p.ejm. un saco): 60%



-Protección total de cuero o tela (p.ejm. capa): 10%
 -Sin protección: 100%

Si la protección es cuero o tela, se la tendrá que quitar al finalizar el round.

CAVERNA 3:

Caverna en cuyo centro hay un lago de agua limpia y cristalina.

Todo personaje que la beba, perderá 1 punto de Fuerza durante un día, debido al revoltijo estomacal que le causará. Un clérigo de Trid notará que el agua no es pura, si supera un tiro de sabiduría.

CAVERNA 4:

Caverna vacía excepto por una estatua de oro de una mujer con lanza que bloquea la salida. Si los personajes superan un tiro de salvación contra conjuro (se aconseja que lo tiren tras las tablas), se darán cuenta de que la estatua es en realidad de piedra.

En el piso, delante de la estatua hay una trampa:

Al pisar la zona marcada en el plano, cederá (es necesario un peso superior al de un halfling) y el personaje caerá por un agujero. En el fondo hay una cavidad con agua bastante maloliente y unas escaleras que permiten la subida. Al recuperar la posición vertical, el personaje se sentirá atacado por una serpiente de agua (familia lejana de las marinas) de unos 2 metros de longitud, de color verde oscuro con reyes zigzage antes de color azul.

Penalizaciones: Al caer el personaje se le mojan todas las antorchas que lleve. Mientras el personaje esté en esta situación aplicar ceguera (pag. 26 manual del Master). Si el personaje tiene infravisión, no se verá afectado.

El agua cubre al hobbit (no puede combatir), al enano le llega al cuello (penalización -4 en sus tiros de golpe y +2 a su CA), al elfo por el estómago (penalización -2 en sus tiros de golpe y +1 a su CA), y al humano por la cadera (penalización -1 en sus tiros de golpe y +1 en su CA).

El personaje tarda 3 rounds en alcanzar las escaleras y salir del agua.

CAVERNA 4 bis:

Caverna vacía.

CAVERNA 5:

Caverna con gran altura por arriba y por debajo del nivel en que se encuentran los personajes al entrar.

Está comunicada por un viejo sistema de andamiaje lo suficientemente ancho como para que los personajes no tengan problemas si andan despacio.

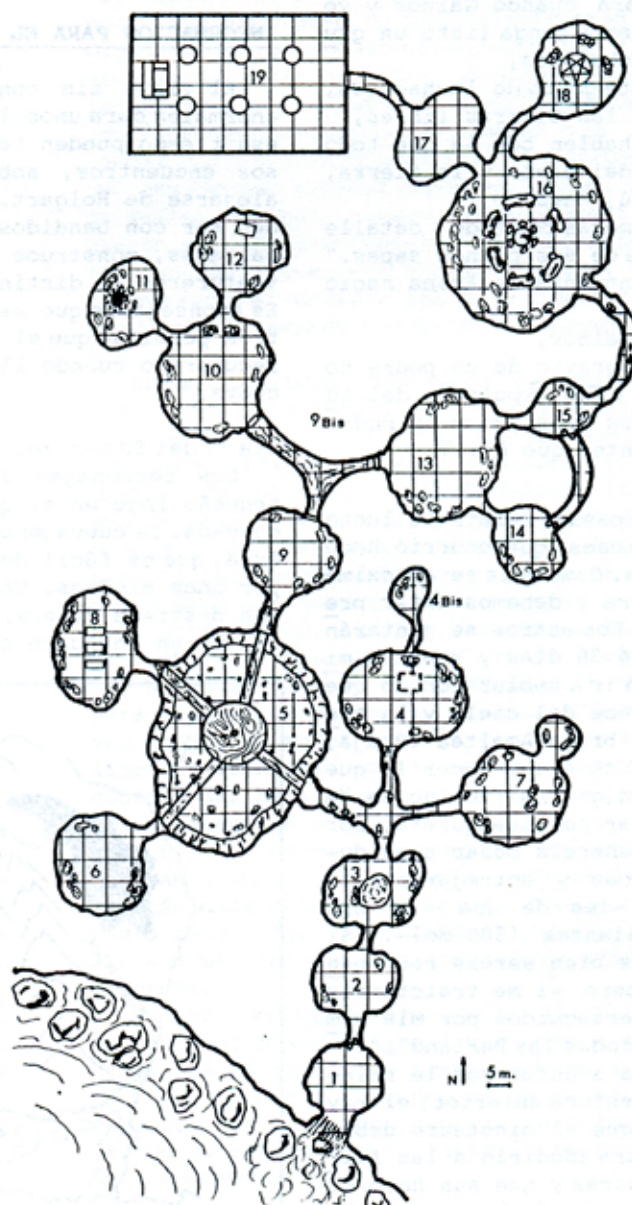
La plataforma central está cogida al techo por una gruesa cadena.

Recostado en la cadena central y como mirando la caverna 8, hay un esqueleto con el arma desenvainada. Este esqueleto no

se activará. Su alma está esperando a que pase algún personaje caótico ya que es una Sombra Acechante (Ver TROLL nº 4).

Si se produce un combate en un tablón, los combatientes tendrán que realizar un tiro de salvación contra destreza cada vez que se recibe el daño máximo que el contrario puede hacer (min. 6 puntos). Si lo falla pierde el equilibrio y si no está atado caerá con la consiguiente defunción del afectado. (La destreza del monstruo a discreción del Master).

Una tabla tiene unos 25 "puntos de vida" (por si quieren cortar alguna).



CAVERNA 6:

Caverna con chillones. Sus chillidos alertarán a los zombis de la sala 8.

CAVERNA 7:

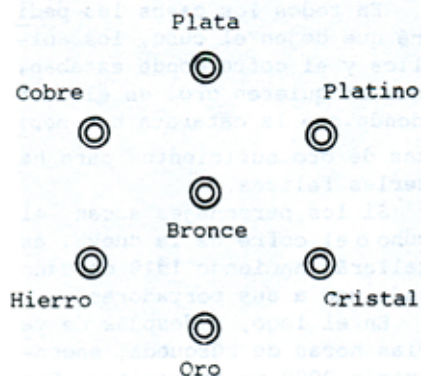
Caverna vacía. Un enano puede encontrar incrustados en la pared cuarzos y citrinos en bruto (1000 mo).

CAVERNA 8:

Caverna que contiene 3 sarcófagos pertenecientes a tres zombis femeninos. Son los cuerpos de Zora, Astra y Rea, tres conocidas brujas caóticas que en la antigüedad desafiaron a Mira, la primera sibila de Hologart. Saldrán al entrar los personajes en su caverna o al oír a los chillones de la caverna 6. Llevan tatuada una serpiente en lo que les queda de axila.

CAVERNA 9:

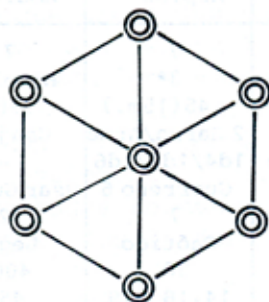
En esta caverna se puede ver en la pared E. seis anillos de la siguiente forma:



y debajo una inscripción que dice:

"El más solicitado por el cubo os salvará de las aladas".

El anillo de bronce es el que hará que las Arpias no les ataquen (ver caverna 16). También les protege de sus cantos.



Para que tenga ese efecto se deberá introducir en el cubo que encontrarán en la sala 12.

Los efectos del resto de los anillos son:

- Plata: Cambia el alineamiento.
- Cobre: En el cubo, hace que no les afecte el canto de las Arpias. Sólo no hace nada.

- Oro: Nada.

- Hierro: Cambia alineamiento.

- Cristal: Caminar sobre el agua al portador.

- Platino: Nada.

En la pared N. se ve una puerta de madera que se abrirá fácilmente.

PASILLO 9 bis:

Pasillo inundado, de bastante profundidad. Se ve que no es natural, sino que está excavado.

En el fondo se oculta un hombre lagarto.

Si los personajes navegan por el pasillo, el primer ataque será a la barca (seguramente una puerta). El hombre lagarto tiene un 80-10x(Nº de personajes sobre la barca)% de probabilidades de conseguir volarla.

CAVERNA 10:

Detrás de la puerta que da a 9 bis se abre un pasillo que lleva a esta caverna. Al otro lado de ésta se ven dos cavernas que se adentran, estando la de la derecha guardada por dos estatuas de madera. Sólo se activa una, cuando los personajes intenten entrar en la sala que vigila o si es atacada.

Por ser lenta de movimientos siempre pierde la iniciativa. Una flecha incendiada, le hará 1d6+1d4. En el siguiente turno se la quitará.

CAVERNA 11:

Vacía excepto por un agujero de 1m de diámetro... Parece una excavación. Si algún personaje se mete dentro, al cabo de recorrer unos tres metros de túnel, será atacado por una musaraña gigante. El túnel muere en una cavidad en la que se encuentran restos de murciélagos así como bichos varios.

CAVERNA 12:

Caverna pequeña con un altar muy ornamentado en el centro.

Sobre él se encuentra un cofre de plata (200 mo). En el altar se puede leer una grava y la siguiente inscripción: "El número de veces que en esta frase sale el 0 es ?, el 1

es ?, el 2 es ?, el 3 es ?, el 4 es ?, el 5 es ?, el 6 es ?, el 7 es ?, el 8 es ? y el 9 es ?. Completar la frase y coger el pase.". La solución es ir substituyendo los interrogantes por 1,7,3,2,1,1,1,2,1 y 1. En la parte frontal del cofre existen 10 ruedas dentadas que muestran unos números que aparecen en unas ventanitas del cofre.

La única forma de abrirlo es poniendo la combinación arriba indicada. Si sacan otra combinación acertada también se podrá abrir. El cofre no se abrirá por palanca. Puede abrirse de un hachazo por ejemplo, pero el contenido puede peligrar.

Dentro del cofre hay un cubo de oro (300 mo) con una cavidad en forma de anillo. En su interior han de poner el anillo encontrado en la caverna 9. Al poner el de cobre o el de bronce, el personaje que lo aguantaba notará que el cubo comienza a vibrar.

CAVERNA 13:

Caverna totalmente llena de telarañas gigantes. Encima de ellas se puede ver una araña viuda negra. Cada personaje que pase por las telarañas tendrá que tirar contra destreza por cada metro que avence, para saber si se lian con las telarañas. En caso de que se lían, ver Manual del Master (viuda negra). Cuatro rounds después de que hayan entrado, saldrá otra araña de la sala 14.

CAVERNAS 14 y 15:

Guaridas de las arañas. En la pared Norte de la 14, se puede ver una runa (leer runas) que dice "El tiempo pasa". Bajo esta inscripción hay una puerta secreta que conduce a un pasillo temporal.

En la pared S de la caverna 15, también hay una runa que dice "El tiempo vuelve". Hay otra puerta secreta bajo la inscripción.

Al cruzar el camino del tiempo de la sala 14 a la 15, los personajes habrán perdido 5 días sin darse cuenta.

Al cruzar de la 15 a la 14, los personajes habrán ganado 5 días.

El cambio en el tiempo se produce justo en el centro del pasillo. El Master tendrá en cuenta que si ganan 5 días (osea, están 5 días más atrás), todos

los monstruos del Dungeon están vivos, ya que los aventureros aún no habían llegado al Dungeon. El Master puede considerar otros efectos sobre este curioso tunel del tiempo.

Al pasar por el pasillo, sentirán una extraña sensación, pero que no les afectará.

CAVERNA 16:

Caverna de las Arpías. Caverna con seis dólmenes que rodean a un menhir. El menhir está rodeado de madera quemada y ennegrecido. Es la sala que utiliza Amaltea para realizar su sabbat. Tras los dólmenes se ocultan tres Arpías.

Al entrar, los personajes oíran el canto de las Arpías, con los consiguientes tiros de salvación si no llevan el cubo con los anillos indicados anteriormente. Si llevan el de cobre, se verán atacados por ellas pero sin estar encantados. Si llevan el de bronce, las Arpías los ignorarán, pero si son atacadas contestarán.

CAVERNA 17:

Gran caverna con frescos en las paredes que representan pasajes de la mitología de las Darland's. En ellos se puede ver el nacimiento de distintos dioses, a Haroldo librando el territorio del mal, paisajes del Lugar de los Dioses y una batalla entre Gainor y Dornolt. De este último se ve que la pintura está empezando a desprenderse.

CAVERNA 18:

Caverna que contiene 5 grandes estatuas de mujeres con tú-

nicas. Un clérigo de Holgart las reconocerá como Mira, Siba, Feri, Bellatrix y Espectra, predecesoras de Amaltea. En medio hay un gran pentáculo con extraños símbolos rúnicos.

CAVERNA 19:

Sala con columnas y un gran trono al fondo, en la pared del O. Está iluminada por extrañas luces de diversos colores que le dan a la estancia un aire misterioso, ya que no se puede saber de donde proceden las citadas luces.

En el trono se encuentra una anciana de vigorosos movimientos y que debió de ser muy bella de joven.

Al verles les dirá:

- Si no les ha afectado el pasillo del tiempo:

"Os esperaba. ¿Traéis el símbolo de Holgart? Si los personajes se lo entregan seguirá. Sois fuertes y valerosos, así que confío en que llevareis a buen fin la misión. Debeis viajar hacia el Oeste, al Valle de Dornolt y penetrar en el bosque del que nadie ha salido. Debeis guardaros de la siniestra y en contrareis al que con un sólo cuerno puede destruir a Phoenix, que espera para lanzarse sobre Holgart. Así me habló Haroldo y así os lo repito."

Si los personajes preguntan por un conjuro de eliminación de maldición les dirá que ella no puede hacerlo, pero que hacia el NO., en la cueva del Murmullo, habita un clérigo que lo

puede hacer. Sugiere que el grupo no pierda el tiempo en cosas ajenas a su misión, ya que no les sobra.

- Si los personajes no le entregan el símbolo que les dió el rey de Holgart, no les dirá nada. Puede utilizar todos los conjuros de bruja a placer del Master.

- Si han ganado 5 días, les pedirá el símbolo y les dirá que todavía no se ha puesto en contacto con Haroldo, que es muy pronto y que vuelvan dentro de 5 días.

- Si han perdido 5 días, les dirá que llegan muy tarde y que duda de que puedan llegar a tiempo. Les dará toda la información y les aconsejará que recuperen esos días como sea. (Pueden hacerlo recorriendo el camino del tiempo a la inversa).

Ella no sabe nada del pasillo del tiempo, ya que la cueva la construyó Mira, primera sibila de Holgart.

En todos los casos les pedirá que dejen el cubo, los anillos y el cofre donde estaban, que si quieren oro, en el lago donde cae la catarata hay pepitas de oro suficientes para hacerles felices.

Si los personajes sacan el cubo o el cofre de la cueva, es tallarán haciendo 1d10 de daño cada uno a sus portadores.

En el lago, y después de varias horas de búsqueda, encontrarán 9000 mo en pepitas. Después de esto, les espera un largo camino hasta el Valle de Dornolt.

Caracteris.	Serpiente	Zombis	H. Lagarto	Estatua	Arañas	Arpías	Amaltea
C.A.	6	8	5	6	6	7	7
D.G.	2+2	2	2+1	2+1	3*	3*	Nivel 13
Movimiento	30(10m.)	27(9m.)	36(12m.)	24(8m.)	36(12m.)	45(15m.)	36(12m.)
Ataque	Mordedura	Garra	Garrote	Puños	Picadura	2 Garra/Arma	Conjuros
Daño	1d4	1d8	1d4+1	1d4+1/1d4+1	2d6+Veneno	1d4/1d4/1d6	-
Protección	Guerrero 1	Guerrero 1	Guerrero 2	Guerrero 4	Guerrero 2	Guerrero 6	Usar Guer 10
Moral	7	12	12	12	8	7	12
Alineamien.	Neutral	Caótico	Neutral	Neutral	Neutral	Caótico	Legal
Valor PX	30	20	25	30	50	50	400
Puntos vida	12	14, 10 y 11	14	15	14 y 15	14, 18 y 19	45

NOTA: Los guardias de la muralla azul y la Musaraña las dejamos a discrección del Master según venga en el momento en que haya que utilizarlas. En principio, las características del Lodo Verde y de los chillones no tienen que hacer mucha falta.

El Culto de GRATH



Este módulo está ideado para un grupo de 3 a 5 aventureros, y es necesario que el Master posea los libretos sobre Glorantha, ya que es en este mundo fantástico donde transcurre la acción.

INFORMACION PARA LOS JUGADORES

Los aventureros, cansados tras una serie de correrías en Fronela, de las que han sido protagonistas, deciden cambiar de aires y se dirigen a Frigol, una de las ciudades de la región.

Lo que creían podría ser una estancia tranquila pronto se convierte en una aventura más, en la que el secuestro de una muchacha y una extraña secta juegan un papel importante.

SITUACION GEOGRAFICA

El módulo transcurre en la región de Fronela, al NO de Gernertela. Los personajes, tras muchas aventuras, han ido a parar a la ciudad de Frigol. Es una pequeña ciudad situada al Noroeste del macizo montañoso

MODULO PARA

RuneQuest
Fantasy Roleplaying Adventure

Por Jacinto Franco.

más septentrional de Fronela. (La ciudad se abre a imaginación del master). En la ciudad hay diversas culturas, no obstante la que predomina es la civilizada.

TRAMA

Durante la estancia de los aventureros en Frigol, un hecho trágico oscurece la aparente alegría. Al cabo de un día de la llegada de los personajes, el caudillo de la ciudad (llamado Tanos) promulga un bando en el cual se anuncia que Crina, su hija, ha desaparecido, y ofrece una generosa recompensa a quien la encuentre. Para ello, todo aquel que desee intentarlo, se tendrá que presentar en su palacio esa misma noche.

Si los jugadores, no van al palacio, entonces el módulo ya ha acabado.

Una vez los aventureros han decidido probar fortuna y han ido al palacio, un soldado civilizado los guía hasta una sala donde Tanos los recibirá.

Han sido los únicos que se han atrevido a intentarlo y Tanos, muy agradecido, les explica como está el asunto:

Dice que hace 2 días, Crina (su hija), desapareció del palacio. Temiendo lo peor, convo

có una reunión urgente entre viejos sabios, el hechicero y otras personalidades importantes.

Teniendo en cuenta hechos que han sucedido antes de la desaparición y el testimonio de un testigo, se cree que ha sido rapada por seguidores de Gbaji, ya que hace unos días, en la región están sucediendo cosas extrañas y han sido vistos hombres con cabeza rapada y tatuada (casi siempre una serpiente). Además, el testigo vio salir del palacio a 5 de estos hombres con un gran bulto.

Tanos no los puede ayudar con más información, salvo que los hechos (desapariciones, robos...) se han producido generalmente al Sureste de la ciudad. También dice que, a lo mejor, pueden encontrar más información en la zona baja de la ciudad, donde él pocas veces va.

INFORMACION SOBRE GBAJI

Los aventureros tendrán que buscar por la ciudad pistas e informaciones que les den alguna idea de adonde se tienen que dirigir, lo que se pueden encontrar... en la aventura.

Todas las informaciones con * deberán de ser difíciles de conseguir o bien se tendrá que pagar por ellas (sobornos o lo que sea).

Informaciones:

1-* Cada 7 años, los sacerdotes hacen sacerdotisas a 3 muchachas vírgenes de 15 a 25 años para 2 noches después sacrificarlas a "la bestia" y cumplir el ritual. (Esta información sólo es posible sacarsela a algún sacerdote de cualquier religión).

2-* Se dice que hay entradas subterráneas al templo. (Sólo hay una, e imposible de encontrar, de hecho).

3- Exteriormente, los templos de Gbaji, tienen base rectangular, forma de bóveda y en medio sobresale una cúpula.

4- Desde un principio, Gbaji, mandó construir sus templos en regiones montañosas y de difícil acceso. Por ello es fácil que el templo esté alojado en el macizo montañoso del SE de la ciudad. Además, evitan zonas habitadas, tanto de humanos como de no humanos.

5- El templo suele ser construido con mármol blanco excepto las escalinatas que llevan a la puerta y un rellano antes de la puerta que se cree que es de mármol

negro.

6-* Ya en las montañas, los caminos de acceso al templo suelen estar vigilados por buenos arqueros. (Esta información es falsa).

RECOMPENSA

La recompensa consta de 1 gema (1000 penis) y un caballo, con silla de montar ligera, así como un entrenamiento gratis en:

- Cimitarra
- Bastarda
- Broadword
- Heater
- Lanzas de 2 manos y de 1
- Arco largo
- (A elegir una).

Además, todo lo que encuentran es de los aventureros, sin problemas por parte del caudillo.

TEMPLO DE GBAJI

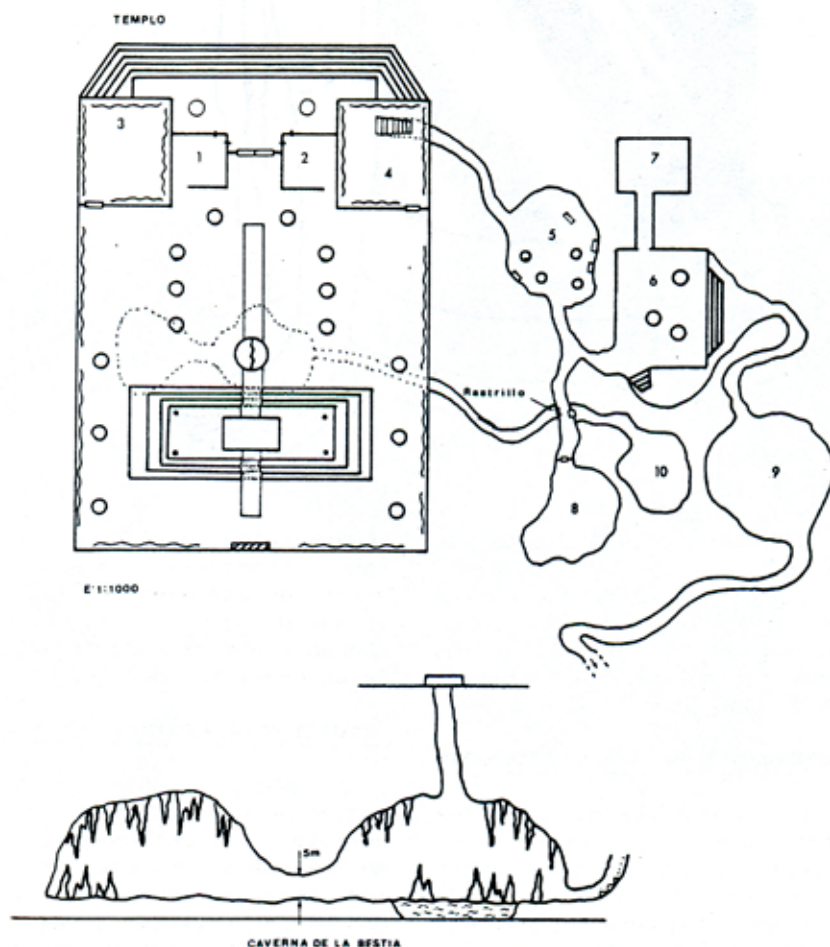
Sólo se ve una entrada posible al templo, y esta es una grandiosa puerta de dos hojas, cada una de 2m de ancho por 5m de alto. A la altura de 15 m del suelo sobresalen dos gigantes-

cas anillas que sirven de tirador. Para llegar a ellas hay que subir unas escaleras negras y sobrepasar un rellano del mismo color, en el cual se alzan dos estatuas. (Son dos animales con cuerpo de serpiente y cabeza de dragón que están dispuestos verticalmente. Se trata de dos stoorworm).

-Las puertas tienen una armadura o siz=25.

El interior del templo es limpio y reluce de forma sorprendente todo él. Ello es debido a la utilización de mármol y marfil puro para toda la construcción.

Hay bastantes columnas que dejan un pasillo cruzado por una alfombra que llega hasta la escultura de la pared de enfrente pasando por el altar y una piedra gigantesca (que es de granito). Alrededor del templo hay ricos tapices representando algo insólito (la caza de un stoorworm entre varios hombres; como estos se beben su sangre y roban los huevos que había en su nido).



Al fondo del templo se alza una gigantesca escultura (representa a Gbaji).

En medio del templo hay una grandiosa piedra de granito de 3m de radio y 2 de alto con una escalera. La piedra es "la piedra de sacrificios" del templo. Esta se abre por la mitad, accionada por un resorte desde el altar, y va a dar a un tunel largo y negro que llega a una caverna. Es la caverna de "la bestia".

Sobresale el altar. Este está elevado, es grande y, curiosamente, es de color negro, contrastando con el resto del templo. El altar tiene debajo una palanquita que si se acciona abre la piedra grande en dos mitades.

HABITACIONES 1 y 2

Están destinadas a vigilancia. Ambas tienen 2 ventanas pequeñas a 2m del suelo. Se llega a estas rendijillas por unas escaleras que van hasta su nivel. Por lo demás están totalmente vacías. No tienen puertas. Cuando hay alguna celebración, sacrificios, siempre hay 2 hombres en cada una. Cuando el templo está vacío sólo hay un hombre en las dos.

HABITACION 3

Está rodeada de lujosos tapices con hazañas de hombres con cabeza rapada y tatuada. En medio hay 3 dagas para sacrificios encima de 3 pequeñas mesas. Además hay 2 armarios llenos de ropas para diferentes celebraciones. La puerta (size=15) siempre está cerrada con llave. Adentro no suele haber nadie.

HABITACION 4

Al igual que la 3, la puerta está cerrada. También tiene tapices parecidos a los de la otra habitación. Hay unas escaleras que bajan a las cavernas.

- Siz de la puerta = 20.

- Las llaves de estas 2 puertas las lleva un hombre con cabeza rapada y un stoorworm grabado en ella. Es un sacerdote y está en la caverna 5.

CAVERNAS

CAVERNA 5

Aquí hay un sacerdote con 5 iniciados guerreros de guardia.

Cada uno lleva lo correspondiente a su status dentro del templo.

Además hay 4 columnas, un altar negro con 2 candelabros, 3 armarios y armas dispuestas ordenadamente. Sobre todo hay jabalinas, escudos (buckler) y espadas cortas.

El sacerdote tiene 3 llaves (las de las tres puertas).

CAVERNA 6

En esta caverna se ha construido una plataforma de mármol elevada y con tres columnas. La elevación es de 15 m. y tiene 2 escaleras. Hay una puerta en la pared Norte que conduce a los aposentos del sumo sacerdote.

Hay además 7 iniciados guerreros rodeando el perímetro de la plataforma (van bien armados). En la pared Oeste (en la parte Norte) está el trono del sumo sacerdote. Es un trono lujoso, como todo en esta caverna.

Atadas por cadenas a las columnas, hay 3 jóvenes, (una de ellas es Crina). Entre las columnas, en forma de triángulo hay cojines, en los cuales se hacen orgías entre mujeres rapadas (las que no son vírgenes) y, normalmente, los iniciados que no están de guardia.

CAVERNA 7

Esta habitación es lujosa. Aquí hay una cama, dos armarios, una mesa y 2 espadas cruzadas por debajo de un escudo. Al lado hay un arco.

Dentro de los armarios hay libros y ropas del sumo sacerdote. Encima de la mesa hay 2 candelabros y, cuando los aventureros se acerquen, descubrirán que encima solo hay una ruina (la del caos) rodeada por una serpiente con cabeza de dragón. (Efectivamente, esta mesa está destinada a altar).

El arco colgado tiene runas (es foco del hechizo de Speedart de magia espiritual).

En los libros hay tres pergaminos de habilidades:

- 1-Esquivar - 45%
- 2-Esconderse - 55%
- 3-Artes marciales - 55%

Dentro de un armario hay un cofre. Este posee hierbas curativas (1d6 de cura y 17 dosis), reconocibles con un tiro exitoso de "plant lore".

Si el sumo sacerdote no está en el templo o en la caverna

6, estará en esta habitación. El llevará la llave del cofre.

CAVERNA 8

Es la caverna dormitorio de los iniciados guerreros. Hay camas, armarios y utensilios diversos. Normalmente están aquí los iniciados que no están realizando guardia. Suelen ser 15, ya que el resto se encuentra realizando otras funciones en otro lugar del templo (5 en la caverna 5, 7 en la 6, uno en la habitación 1 del templo y 2 en los caminos que conducen a este).

CAVERNA 9

En esta caverna hay ollas en el fuego y un mueble grande con comida. Incluso se ve algún ser humano en el mueble almacén de comida. Aquí están los criados del templo que preparan la comida. Detrás del mueble almacén hay unas camas, las de los criados.

Estos, tras un año de entrenamiento, pasan a formar parte de los iniciados guerreros y son sustituidos por nuevos adeptos. En estos momentos hay 8 criados, todos ellos con la cabeza rapada, lo cual quiere decir que pronto dejarán el almacén-cocina y vigilarán la entrada, donde siempre que hay algún tipo de celebración, también hay un iniciado guerrero. La entrada es un lugar deseado por todos, ya que quien da la alarma recibe una pequeña suma de dinero como recompensa.

CAVERNA 10

Aquí viven y duermen los sacerdotes. Hay camas, armarios con ropas y armas. No suele haber nadie, excepto por la noche, que es cuando duermen. Dentro de un armario hay un cofre muy bien escondido con 1000 penis y un ópalo engastado en oro. El valor de la piedra preciosa en solitario es de 1000 penis, mientras que el de toda la joya es de 25000 penis. Además, al abrir el cofre se acciona un resorte que lanza un punzón con veneno de potencia=8.

CAVERNA DE LA BESTIA

Cada 10 años, los sacerdotes roban un huevo de STOOBWORM para criarlo en la caverna. Desde

que nace es alimentado mediante los sacrificios humanos y cuando ha crecido lo suficiente, lo matan y beben su sangre en honor a GBAJI.

En la caverna hay infinidad de huesos humanos. Es muy húmeda debido al pequeño pero profundo lago interior. El Stoorworm prefiere estar en la caverna adyacente. Aparte de la entrada del techo, es posible acceder a esta caverna levantando el rastrillo desde el otro lado, en el pasillo que conduce al estancias (ver ilustración.).

RITUAL DE SACRIFICIO

Las muchachas elevadas a sacerdotisas, sin poder mágico y previamente drogadas son conducidas al altar. Allí, de una en una, son rociadas con perfumes aromáticos, mientras el sumo sacerdote pronuncia las plegarias destinadas al efecto para a la escultura de los dios. Una vez finalizado este primer acto, las muchachas son colocadas de pie encima de la piedra y una vez allí, el sumo sacerdote acciona una palanca que debajo del altar y la piedra se abre en dos haciendo caer a las víctimas al lago de la caverna de la terrible bestia. El ruido atraerá al animal y las devorará.

El sacrificio puede ser variado, a gusto del master, pero el que nos interesa tendrá lugar 2 días después de la promulgación del bando, a medianoche.

DIVISION DE LA SOCIEDAD EN EL TEMPLO

El sumo sacerdote es el jefe. Sólo se comunica con sacerdotes e iniciados guerreros. Tras el jefe están los sacerdotes que tienen el mando sobre iniciados y criados. Los siguientes en la escala son los iniciados que tienen el mando sobre los criados.



STOORWORM:

Características:

STR	42	Localiza.	Mele/misil	Puntos
CON	23	Cola	01-06	10/11
SIZ	42	Cuerpo	07-14	10/14
INT	9	Cabeza	15-20	10/11
POW	16			
DEX	7			
APP	-			

Movimiento: 3
Hit points: 33
Puntos de Fatiga: 65

Armas	SR	Ataque	Daño
Mordedura	7	50+6	1d10+4d6
Aliento	1	100	Veneno (asfixia)

-Puede morder y lanzar el aliento en el mismo M. Round. El aliento tiene un radio de 3mts. y su POT es equivalente al POW del Stoorworm.
-Tiene una armadura natural de 10.
-Regenera 2 puntos por localización y M. Round mientras vive.
-El aliento le cuesta un punto extra de fatiga por M. Round.

TIPICO CRIADO:

Características:

STR	12	Movimiento: 3
CON	12	Hit points: 14
SIZ	15	Fatiga: 24
INT	12	DEX SRM: 3
POW	10	Skills: Scan 55+3; Listen 55
DEX	13	+3; Esquivar 40-4; Cocina 90
APP	10	+2.
		Armadura: No llevan.
		Magia: No tienen.

Armas	SR	Daño	Ataque	Parada	Puntos
Kucuri	8	1d4+3	25+6	25-1	8

INICIADO GUERRERO:

Características:

STR	15	Movimiento: 3
CON	15	Hit points: 16
SIZ	17	Fatiga: 30
INT	10	DEX SRM: 3
POW	10	Mod. al daño: +1d4
DEX	13	Skills: Throw 50-2; Primeros
APP	10	Auxilios 20; Scan 50+2; Track 25+2
		Armadura: Ring mail (5 p.)
		Magia: True (armas), Escudo, Heal Wound (todos de magia divina -50%-)

Armas	SR	Ataque	Daño	Parada
Espada corta.	7	50+5	1d6+1	25-2
Jabalina (arco)	2	60+5	1d6+1	-
Buckler	8	-	1d6	50-2

SACERDOTES:**Características:**

STR 13 Movimiento: 3
 CON 11 Hit points: 12
 SIZ 13 Fatiga: 24
 INT 16 DEX SRM: 3
 POW 16 Mod. al daño: +1d4
 DEX 15 Skills: Esquivar 60; Conceal
 APP 13 40; Listen 60; Hide y Sneak
 35.
 Armadura: Cuero rígido (3 p)
 Magia: Espiritual: Barkwall,
 Demoralize, (80%) / Divina:
 Regrow limb, Fear, lighting,
 (80%)

Armas	SR	Ataque	Daño	Parada	Armad.
2H Lanza	6	80	1d10+1	65	10
Target	8	-	1d6	51	12
Bastarda	7	70	1d10+1	34	12

SUMO SACERDOTE:**Características:**

STR 15 Movimiento: 3
 CON 14 Hit point: 15
 SIZ 16 Fatiga: 29
 INT 19 DEX SRM: 2
 POW 21 Mod. al daño: +1d4
 DEX 16 Skills: Dodge 60; Hide y Sne

APP 18

ak 40; Animal lore 35; Prime
 ros Auxilios 30; Fast talk 48
 Armadura: Chain mail (7 p.)
 Magia: Divina: Resurrección,
 Command (eagle, hawk), Cloud
 clear, Berserk, (105%) / Es-
 piritual: Endurance, Silence,
 Magic point Matrix enchanta-
 nen, (105%).

Armas	SR	Ataque	Daño	Parada	Armad.
Greatsword 4		97	2d8	85	12
Jabalina VSR(5)		95	1d6+1	40	8

Lleva un medallón que le sube 3 de INT y 5 de POW.

CRINA:**Características:**

STR 8 Movimiento: 3
 CON 13 Hit points: 13
 SIZ 12 Fatiga: 21
 INT 15 DEX SRM: 2
 POW 7 Skills: Ride 45; Swim 30, Can
 tar 80; Human lore, Plant lore,
 DEX 17 Animal lore 43; Primeros Auxi-
 APP 20 lios 60; Craft (cocina) 103.
 Armadura: No lleva.
 Magia: No tiene.

Armas	SR	Ataque	Daño	Parada	Armad.
Cimitarra 6		40	1d6+2	27	10



SOLO EN LAS TIENDAS QUE SABEN LO QUE TIENEN,
 TIENEN LO QUE BUSCAS

AVDA ROMA 97-5-1 - BARCELONA - 08029

T. [93] 3220620

RECORTA O FOTOCOPIA ESTE BOLETIN
DE SUBSCRIPCION Y ENVIALO A:

TROLL
Revista de Rol

Pº URRUTIA 135, 6ºD -BARNA 08031-

Nombre

Apellidos

Edad . . . Profesión

Teléfono

Domicilio

Localidad

Provincia

Codigo Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 ₧
para 6 números de TROLL a par
tir del nº por cheque pos-
tal o bancario a nombre de:

TROLL

**Ahora más que nunca
Suscríbete a TROLL**



BILLARES SOLER
Jocs i Coses

ESPECIALISTAS EN JUEGOS

NACIONALES

Y

EXTRANJEROS

NAC
DISET
EDUCA
DALMAU CARLES
M.B.
CEFA
DIDACTA
BORRAS
ETC...



AVALON HILL
VICTORY GAMES
STANDARD GAMES
TSR
GAMES WORKSHOP
INTERNACIONAL TEAM

Gran Via Corts Catalanes, 519 - TEL- 254-67-50

Para información
y catálogo



c. San Hipòlit, 20.
08030 Barcelona



JAMES BOND

007



RuneQuest
Fantasy Roleplaying Adventure

DELUXE
Edition

HEROES

The Role-Playing Magazine

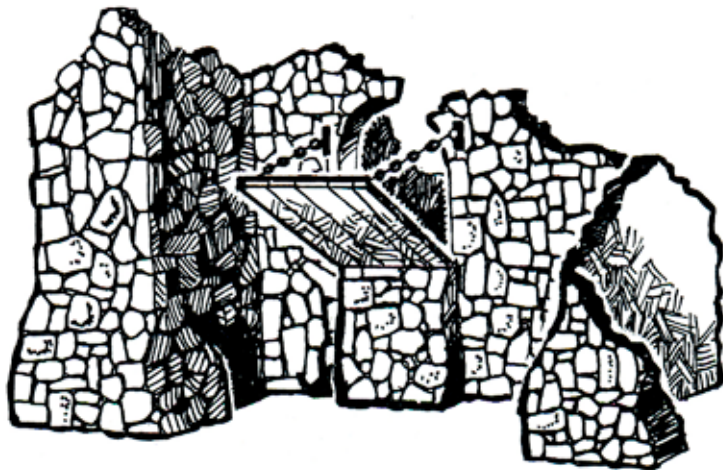
no basta imaginarlo, con **ESCENART** **E** VÍVELO!

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

.Escenart te brinda la oportunidad de hacer real tu juego con un amplio catálogo de piezas especialmente diseñadas para completar las más osadas aventuras.
.Suelos y muros combinables, columnas, puertas, tarpillas, estatuas, tesoros, escaleras, etc. para ir construyendo el escenario a medida que avanza el juego.
.Espectaculares dioramas completos.
.Complementos.

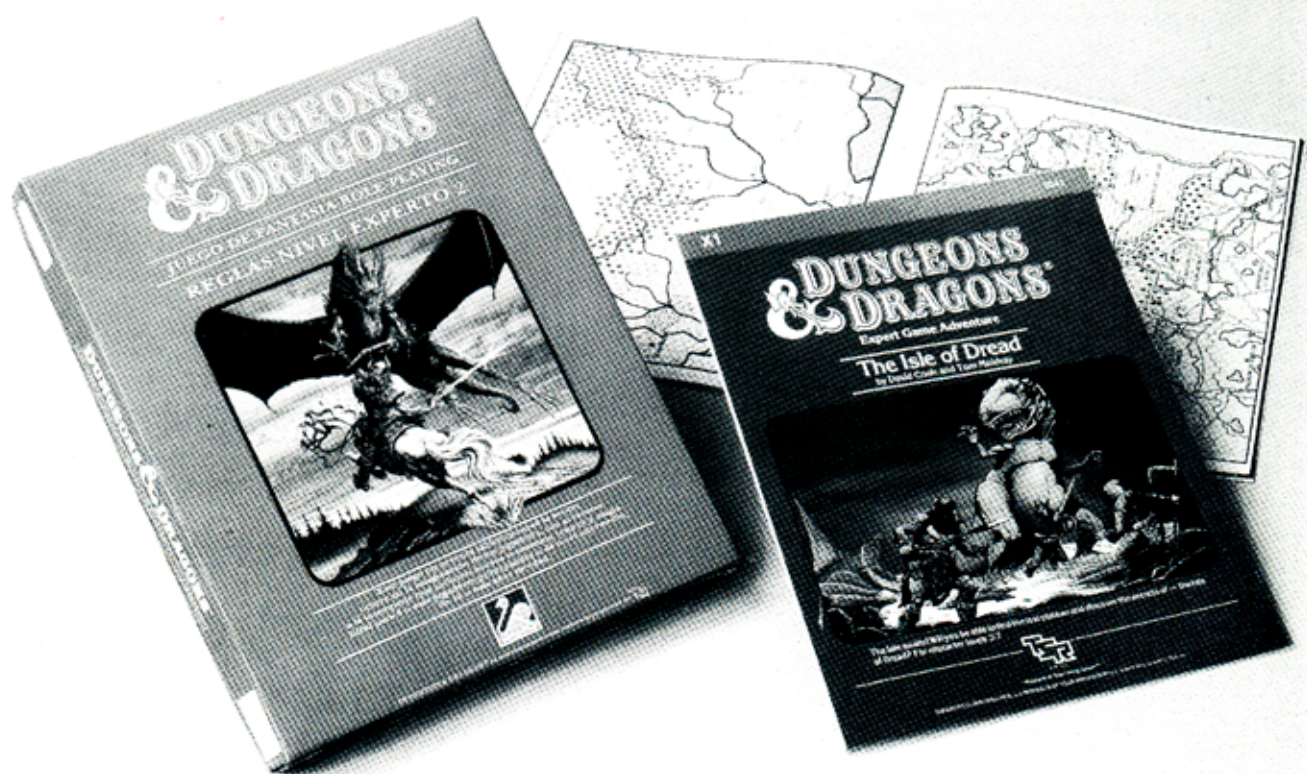
ESCENART

C/. Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)



DUNGEONS & DRAGONS®

ENTRA EN EL MUNDO DE LA FANTASIA CON D & D



Próximamente
aparición del nivel experto

Contenido Caja Experto: Libro de reglas y módulo X1. La Isla del Terror



PIONERO DEL JUEGO DE FANTASIA

DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Joan Maragall, 34 - Apartado 3 - Tel.: (972) 20 37 50 - 17002 GIRONA



COLABORA
CONSELL MUNICIPAL
DEL DISTRICTE DE NOU BARRIS
Ajuntament de Barcelona